

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Siswa dengan latar belakang keluarga yang membiasakan kegiatan membaca lebih berpeluang memiliki anak dengan minat membaca yang lebih baik. Orang tua perlu menanamkan kesadaran terhadap pentingnya membaca dalam kehidupan anak, setelah itu baru guru di sekolah, teman sebaya dan masyarakat (Prawiyogi et al., 2021).

Perpustakaan sebagai bagian dari sekolah turut berperan penting dalam mendukung program giat membaca seumur hidup (Purwanti et al., 2018). Kondisi perpustakaan yang minim fasilitas, koleksi bacaan yang usang bahkan sebagian sudah tidak layak digunakan, ditambah dengan rendahnya motivasi dari guru serta kurangnya dukungan dari orang tua, baik karena keterbatasan ekonomi maupun kurangnya kepedulian terhadap minat baca anak menjadi faktor penghambat dalam menumbuhkan budaya membaca turut menjadi penyebab rendahnya minat membaca (Banowati et al., 2023).

Untuk meningkatkan minat membaca, guru sudah menerapkan kegiatan membaca bersama setiap pagi selama 10 menit sebelum memulai pembelajaran. Namun siswa kurang bersemangat karena kegiatan begitu monoton setiap hari. Selain itu, juga telah di pasang mading di setiap kelas. Namun siswa hanya lewat berlalu lalang begitu saja. Guru juga sudah pernah mengadakan pembelajaran dengan *Game Based Learning*, namun antusias dari siswa hanya sebentar saja. Hal ini dikarenakan karena tidak adanya hadiah dari permainan tersebut. Hal ini tentu kurang berdampak dalam meningkatkan minat membaca siswa karena terlalu monoton dan membosankan (Hadi et al., 2023).

Kegiatan *literasi* di SD Negeri Langensari 04 sudah mulai di giatkan dengan membaca bersama setiap pagi sebelum memulai pelajaran selama 10 menit. Namun minat membaca masih

rendah. Hal ini di buktikan dengan kunjungan *lietrasi* perpustakaan yang masih sepi dan belum berjalan sesuai jadwal per kelas setiap harinya. Padahal perpustakaan memiliki peran dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca kalangan peserta didik. Hal ini beralasan karena membaca akan melatih seseorang untuk dapat menggunakan tata bahasa, diksi, dan gaya bahasa dengan baik dan benar. Sayangnya, minat baca pada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, sering kali masih rendah (Elendina, 2020).

Minat membaca merupakan dorongan internal yang kuat dan mendorong seseorang untuk menganalisis, mengingat, dan mengevaluasi bacaan yang telah dibaca (Efendi et al., 2023). Banyak siswa yang belum menyadari pentingnya membaca sebagai bagian dari proses belajar mereka, sehingga mereka cenderung menganggap membaca sebagai aktivitas yang membosankan dan tidak menarik. Padahal, kegiatan membaca secara rutin dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap bahasa tertulis (Fazira et al., 2025).

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat membaca adalah lingkungan, perkembangan teknologi, plagiasi, sarana kurang memadai, kurangnya motivasi, generasi serba *instant*, diri sendiri yang tidak menyadari manfaat membaca (Hadi et al., 2023). Kondisi rendahnya minat membaca siswa disebabkan karena kondisi siswa kurang menyukai buku, minat baca tidak menonjol, dan mereka lebih suka menonton televisi (Irma Nursalina & Tri Esti Budiningsih, 2015)

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Langensari 04 dikarenakan sebelumnya peneliti melaksanakan asistensi mengajar di sana sehingga mengetahui kondisi siswa. Peneliti secara garis besar memahami permasalahan minat membaca di sana. Di SD Negeri Langensari 04 masih terdapat beberapa siswa yang kurang suka membaca karena banyak hal. Penyebab rendahnya minat membaca siswa di karenakan siswa bosan dengan buku pelajaran, kurang variatifnya bacaan, beberapa siswa belum lancar membaca, di rumah kecanduan bermain *game*

*online* tanpa pengawasan jam belajar oleh orang tua, serta penyampaian materi pembelajaran yang terpusat pada guru. Rasa bosan sering kali membuat siswa menjadi tidak suka membaca (Fauzi et al., 2024).

Dari pelaksanaan penelitian di SD Negeri Langensari 04, sebagian siswa terlihat kurang berminat dalam membaca materi pembelajaran di kelas. Minat membaca yang rendah menyebabkan hambatan dalam perkembangan pembelajaran secara keseluruhan. Rendahnya minat membaca ini berpotensi mengganggu perkembangan kognitif siswa dan berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri. Permasalahan rendahnya minat membaca ini memerlukan model pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Minat membaca bukan hanya dipengaruhi oleh materi bacaan, tetapi juga oleh model dan media dalam proses pembelajaran. *Game Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan (Cinta et al., 2021).

Model yang di gunakan dalam penellitian ini adalah model *Game Based Learning*. Merujuk pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Ulfa et al., (2022) di SD Islam Nurul Muttaqin kota Malang guna meningkatkan kemampuan *literasi* dan *numerasi* siswa sekolah dasar melalui implementasi *Game Based Learning*. Hasil implementasi *Game Based Learning* pada kemampuan *numerasi* menunjukkan hasil siklus I PTK sebesar 53% dan siklus II Penelitian Tindakan Kelas sebesar 89%. Sedangkan pada kemampuan literasi menunjukkan hasil siklus I sebesar 51% dan siklus II sebesar 68%. Simpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Game Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan *literasi* dan *numerasi* siswa.

Begitu juga penelitian sebelumnya oleh Aurumajeda & Nurhidayat (2022) yang berjudul “Aplikasi Produk *Board Game* Hootania Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Anak”

dirancang untuk membantu anak dalam proses membaca menggunakan konsep belajar sambil bermain dengan model *Game Based Learning*. Peneliti sebelumnya memilih model *Game Based Learning* karena konsepnya yang mengukung belajar sambil bermain. Dilihat dari persentase penelitian memperlihatkan dari 70 responden yang memilih visual sebanyak 52% dan yang memilih *game board* sebanyak 70%. Dengan lebih banyaknya respon positif terhadap model *Game Based Learning* maka upaya meningkatkan minat membaca dapat lebih efektif.

Keunggulan menggunakan *Game Based Learning* yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, segala aktivitas baik fisik maupun psikis selalu dilibatkan dalam proses pembelajaran, dapat membangkitkan siswa dalam belajar, mampu menumbuhkan kekompakan, kebersamaan dan partisipasinya dalam belajar. Selain itu, keunggulan lainnya yaitu memudahkan pemahaman materi yang dianggap membosankan karena pembelajaran berlangsung dengan ceria (Syofnida, 2020).

Penggunaan model pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung adanya media sebagai alat bantu pembelajaran (Saragih & Randa Putra Kasea Sinaga, 2022). Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk visualisasi, menghubungkan ide-ide, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi bacaan. Selain itu, media juga dapat meningkatkan motivasi membaca siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Di antara berbagai media pembelajaran yang ada, papan permainan sering kali dipilih sebagai media yang paling efektif untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca.

Model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) merupakan inovasi yang mendukung pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa. Menurut permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat

membaca siswa SD Negeri Langensari 04. Melalui penelitian ini diharapkan permasalahan mengenai rendahnya minat membaca siswa SD Negeri Langensari 04 dapat diatasi.

Dalam penelitian ini pun peneliti tertarik menggunakan jenis media *Board Game*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan dan pengaruh media *Happy Reading Board* (HAREBO) dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SD Negeri Langensari 04. Kemendikbud berpendapat bahwa sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu mengembangkan budaya *literasi* sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai masyarakat (Rizqi & Hawa, 2023).

*Happy Reading Board* (HAREBO) tidak hanya menawarkan visual yang menarik, tetapi juga menyisipkan materi-materi membaca secara kontekstual dan bertahap, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan integrasi antara *model Game Based Learning* dan media *Happy Reading Board* (HAREBO), diharapkan proses pembelajaran membaca menjadi lebih efektif, serta dapat meningkatkan minat membaca siswa secara signifikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri Langensari 04”. Penerapan media *Happy Reading Board* (HAREBO) ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa. Untuk mengetahui minat membaca siswa, peneliti menggunakan angket. Dalam angket berisi pernyataan mengenai indikator minat membaca, model pembelajaran serta media yang dipakai guru dalam pembelajaran. Berikut hasil angket siswa minat membaca:

**Tabel 1.1** Hasil Angket Minat Membaca Siswa

Kelas	Minat Membaca
IV A	67,3%
IV B	59,7%
Rata-Rata	63,5%

Berdasarkan tabel hasil minat membaca di atas, minat membaca siswa kelas IV A lebih unggul daripada minat membaca kelas IV B. Rata-rata minat membaca kelas IV adalah sebesar 63,5%. Dengan demikian, kelas IV A telah melampaui rata – rata minat membaca. Karena persentase minat membaca kelas IV A lebih besar daripada kelas IV B maka di tetapkan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV A.

Berikut hasil angket kepuasan siswa terhadap model pembelajaran:

**Tabel 1.2** Hasil Angket Kepuasan Siswa terhadap Model Pembelajaran

Kelas	Model Pembelajaran
IV A	68%
IV B	55,5%
Rata-Rata	61,75%

Berdasarkan tabel hasil angket kepuasan siswa terhadap model pembelajaran didapatkan hasil bahwa kelas IV A lebih tinggi daripada kelas IV B. Rata – rata hasil angket kepuasan siswa terhadap model pembelajaran adalah 61,75%. Siswa kelas IV A telah malampaui rata – rata kepuasan siswa terhadap model pembelajaran.

Berikut hasil angket kepuasan siswa terhadap media pembelajaran:

**Tabel 1.3** Hasil Angket Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Kelas	Media Pembelajaran
IV A	66,6%
IV B	48%
Rata-Rata	57,3%

Berdasarkan tabel kepuasan siswa terhadap media pembelajaran, di dapatkan hasil bahwa kelas IV A lebih tinggi tingkat kepuasannya dibandingkan kelas IV B. Rata rata yang dihasilkan

dari kepuasan siswa terhadap media pembelajaran adalah 57,3%. Kelas IV A telah berhasil melampaui rata – rata kepuasan siswa terhadap media pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa pada awal pembelajaran kelas IV A sebagai kelas kontrol karena memiliki minat membaca yang lebih baik daripada kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Penggunaan media *Happy Reading Board* (HAREBO) diperlukan karena dinilai membuat siswa menjadi tertarik dalam membaca. Siswa tertarik dengan *Happy Reading Board* (HAREBO) karena bentuk kreasi *origami* yang beragam serta berwarna-warni. Setiap *origami* memuat ringkasan materi. *Reward* dalam permainan juga sangat menarik. Aturan permainan dikemas dengan sederhana sehingga mudah di pahami. Dalam *Happy Reading Board* (HAREBO) keinginan untuk membaca sekecil apapun akan dihargai dan mendapatkan nilai bagi tim. Permainan dilakukan secara ringan dengan nuansa sukacita.tidak hanya berfungsi bagi guru untuk menarik perhatian peserta didik namun memungkinkan guru menyampaikan materi dan pesan kesan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat membaca siswa ketika menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO)?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. **Mengetahui perbedaan minat membaca siswa** antara yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) dan yang tidak menggunakan *Happy Reading Board* (HAREBO).

2. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa kelas IV SD Negeri Langensari 04.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian tersebut secara teoritis maupun praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut pada kelas IV.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

*Game Based Learning* berbantuan Media *Happy Reading Board* (HAREBO) diharapkan dapat memberi peningkatan terhadap minat membaca siswa, membuat kegiatan membaca lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas membaca sebagai salah satu bentuk dari budaya literasi.

- b. Bagi Guru

Memberikan referensi untuk pengembangan model pembelajaran *Game Based Learning* dan media *Happy reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa kelas IV. Penelitian ini diharapkan dapat menyesuaikan dengan karakter siswa sesuai perkembangan zaman di mana pembelajaran harus menyenangkan dan tidak membosankan melalui minat membaca yang baik agar prestasi lebih optimal.

- c. Bagi Sekolah

Mampu memberikan masukan bagi tenaga pendidikan dalam mengaplikasikan model *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) dalam peningkatan minat membaca siswa untuk meraih prestasi belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti dalam mendapatkan pengalaman bagi peneliti terkait pengaruh pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa kelas IV.